IM-DOL-GMSP-ESP

SUPER MARIO SUNSHINE™

MANUAL DE INSTRUCCIONES

NINTENDO GAMECUBE™

16207411

Nintendo®

España:
Nintendo España, S.A.
C/Azalea, 1-Edificio D, Miniparc 1-El Soto de la Moraleja
28109 Alcobendas (Madrid)
http://www.nintendo.es

PRINTED IN GERMANY

Art. Nr. 1620741 M (10.02) [0702/ESP/GCN]

Este sello garantiza que Nintendo ha comprobado el producto y que cumple nuestros exigentes requisitos de fabricación, fiabilidad y potencial de entretenimiento. Busca siempre este sello cuando compres juegos y accesorios para asegurar una total compatibilidad con tu producto Nintendo.

Original Nintendo Seal of Quality™

Gracias por elegir el disco de SUPER MARIO SUNSHINE™ para tu consola NINTENDO GAMECUBE™.

IMPORTANTE: lee con atención el manual de precauciones que se incluye con este producto antes de utilizar la consola, un disco o un accesorio Nintendo®. Este manual incluye información de seguridad importante.

Lee el manual de instrucciones en su totalidad para poder disfrutar al máximo de tu nuevo juego. El manual también contiene información importante sobre la garantía y la línea de atención al cliente. Por favor, guárdalo como referencia.

1 Player

ESTE JUEGO PERMITE JUGAR PARTIDAS DE UN SOLO JUGADOR.

Memory Card Uses 07 Blocks

ESTE JUEGO REQUIERE UNA MEMORY CARD (TARJETA DE MEMORIA) PARA GUARDAR PARTIDAS, CONFIGURACIONES O ESTADÍSTICAS.

POSICIÓN NEUTRAL DEL MANDO

Si pulsas el Botón L o el Botón R o cambias de posición el Stick de Control o el Stick C en el momento de encender la consola, la nueva posición pasará a ser la posición neutral, lo que provocará problemas de control durante el juego.

Para restablecer la configuración inicial del Mando, suelta todos los botones y los sticks de forma que vuelvan a la posición neutral correcta, y luego mantén pulsados a la vez el Botón X, el Botón Y y START/PAUSE durante 3 segundos.

Nintendo

DOLBY SURROUND PRO LOGIC II

PARA PODER JUGAR A LOS JUEGOS QUE LLEVAN EL LOGOTIPO DE DOLBY SURROUND PRO LOGIC II CON SONIDO ENVOLVENTE, NECESITARÁS UN DECODIFICADOR DOLBY SURROUND PRO LOGIC II O DOLBY SURROUND PRO LOGIC. AMBOS SE VENDEN POR SEPARADO.

ALL RIGHTS, INCLUDING THE COPYRIGHTS OF GAME, SCENARIO, MUSIC AND PROGRAM, RESERVED BY NINTENDO.

TM, ® AND THE NINTENDO GAMECUBE LOGO ARE TRADEMARKS OF NINTENDO. DOLBY, PRO LOGIC, AND THE DOUBLE-D SYMBOL ARE TRADEMARKS OF DOLBY LABORATORIES.
MANUFACTURED UNDER LICENSE FROM DOLBY LABORATORIES.
© 2002 NINTENDO.

ÍNDICE

¡BIENVENIDO AL PARAÍSO! 4

UNAS VACACIONES PASADAS POR AGUA 6

TRÁMITES: CÓMO USAR EL MANDO 8

LLEGADA: CÓMO EMPEZAR A JUGAR 10

CURIOSIDADES: LA PANTALLA DE JUEGO 12

DESPLAZAMIENTOS: CÓMO MOVERSE 14

SOUVENIRS: LOS OBJETOS 27

RUTAS: RECORRIENDO LA ISLA 28

DUDAS DEL VIAJERO AVENTURERO 30

Una publicación de la Oficina de Turismo de Isla Delfino

~Unas vacaciones pasadas por agua~

Cierra los ojos e imagina el paraíso... Los rayos del sol acarician tu piel, mientras el suave sonido de las olas que rompen en la orilla te hace caer en un delicioso sopor. Sobre ti se eleva un claro cielo azul, sólo turbado por el tranquilo vuelo de las gaviotas. Esto y mucho más es Isla Delfino.

Alejada del alboroto y bullicio del Reino Champiñón, esta isla brilla como una extraordinaria joya en las cálidas aguas de un mar tropical.

Como tantos otros turistas, Mario, Peach y toda una legión de Toad han llegado a Isla Delfino para relajarse y recuperar energías. Bueno, eso es lo que tenían planeado..., pero las cosas no salieron como esperaban...

Se encontraron con que toda la isla estaba cubierta por una pegajosa sustancia parecida a la pintura. Además, el responsable había dejado su marca por doquier en forma de una peculiar pintada: ¡una M!

Según los habitantes de la isla, el autor tenía una narizota redonda, un gran bigote y una gorra...

Uy, uy... ¿¡No es ésa la descripción de Mario!?

Mario

Forestano **Calisol**

Los isleños

¿?

"¿Quién puede ser este misterioso personaje? ¡Se parece mucho a Mario!"

Los enfadados isleños no paran de repetir que Mario ha contaminado la isla y provocado la desaparición de su fuente de energía, los Soles.

El falsamente acusado Mario ha prometido limpiar toda la isla, pero ¿cómo?

¡Nada más fácil! El ACUAC, un artilugio de última generación de Inventos Fesor, S.L., provisto de accesorios para cada situación, es el instrumento ideal para devolver la isla a su estado natural y deshacerse de los enemigos que la asolan.

¿Podrá Mario limpiar la isla, capturar al villano y quedar libre de toda culpa? ¡Si buscabas unas vacaciones llenas de aventuras y peligros, estás de suerte! ¡Isla Delfino es el destino ideal!

Princesa Peach

Princesa del Reino Champiñón

Maestro Kinopio

Mayordomo de la Princesa

Toad

Sirviente de la Princesa

Trámites: cómo usar el Mando

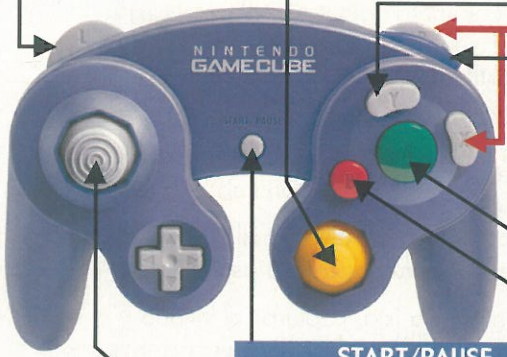
Manejo de la cámara

Pág. 15

Botón L
Centrar la cámara detrás de Mario.

Stick C
Cambiar la posición de la cámara
Rotar
Acercar
Alejar

Botón Y
Fijar la cámara sobre los hombros de Mario. Pulsa Y de nuevo para volver al modo normal.



Botón Z
Mapa y guía de viaje
Pág. 29

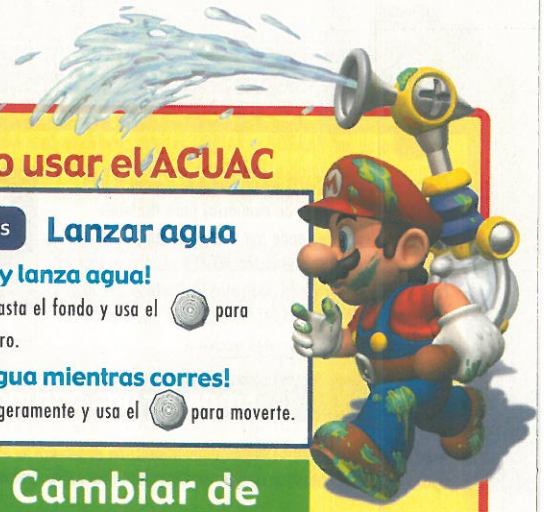
START/PAUSE
Pausar la partida
Pág. 13

Stick de Control

Mover a Mario

Inclínalo más o menos para controlar la velocidad.
Pág. 14

Si montas sobre Yoshi... Pág. 25



Botón R

Cómo usar el ACUAC

Lanzachorros — **Lanzar agua**

¡Detente y lanza agua!
Pulsa R hasta el fondo y usa el para dirigir el chorro.

¡Lanza agua mientras corres!
Pulsa R ligeramente y usa el para moverte.

Botón X — **Cambiar de accesorio**

Planeador — **Planear**
Pulsa R hasta el fondo y usa el para moverte.

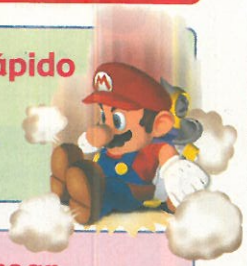
Para saber más sobre los accesorios... Pág. 20

Cuando el tanque se vacíe..., métete en el agua y llénalo con R.

Botón A
Pág. 16

Saltar, nadar más rápido

Salto Bomba A + L



Botón B
Pág. 18

Hablar, recoger, bucear

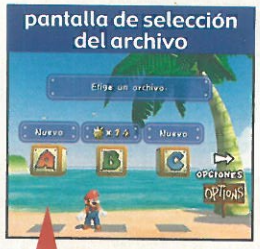
Deslizarse + B

Llegada: cómo empezar a jugar

Coloca el disco de SUPER MARIO SUNSHINE e inserta una Memory Card (tarjeta de memoria) para Nintendo GameCube (que se vende por separado) en la consola, cierra la tapa y pulsa el Botón POWER para encender la consola. Cuando veas la **pantalla del título** de SUPER MARIO SUNSHINE, pulsa START/PAUSE para pasar a la **pantalla de selección del archivo**.

Empezar una partida

Inserta la Memory Card (tarjeta de memoria) en la Ranura A, sigue las instrucciones que aparecerán en pantalla y crea un archivo para este juego. Pulsa A para confirmar.



Elegir

A Confirmar

- **Si juegas por primera vez...**
  Usa el para seleccionar un archivo y pulsa A.

  Selecciona JUGAR en la **pantalla del menú** que aparecerá y vuelve a pulsar A.

- **Si juegas una partida guardada...**
  Si guardas la partida que estabas jugando y deseas continuarla, elige el archivo que contiene los datos guardados cuando empieces a jugar.

Para saber más sobre cómo guardar... Pág. 13

- Si quieres guardar la partida, se necesitan al menos **7 bloques libres** en la Memory Card (tarjeta de memoria) de la Ranura A.
- Una vez guardada la partida, puedes continuarla en cualquier momento. Asegúrate de que la Memory Card (tarjeta de memoria) que contiene los datos guardados de SUPER MARIO SUNSHINE está insertada correctamente en la Ranura A.

- Consulta el manual de instrucciones de Nintendo GameCube para obtener información sobre cómo formatear la Memory Card (tarjeta de memoria) o borrar los archivos que contiene.

Cómo copiar los datos guardados

En la **pantalla de selección del archivo**, puedes COPIAR o BORRAR los datos guardados de una partida. Selecciona el archivo que contiene los datos que te interesan y selecciona COPIAR o BORRAR en la **pantalla del menú**. Confirma la selección pulsando A.

- ¡Recuerda que, una vez borrados los datos, no se pueden recuperar!

PUNTOS

Elige un archivo que contenga datos guardados. Selecciona PUNTOS en la **pantalla del menú** que aparecerá a continuación, así podrás comprobar el número de monedas y Soles que has conseguido hasta ese momento (pág. 27).

OPCIONES

Elige OPCIONES en la **pantalla de selección del archivo** para modificar la configuración del juego. Usa el para elegir el ajuste que deseas cambiar y pulsa A para seleccionar una opción dentro de ese ajuste.

VIBRACIÓN

Activa (SÍ) o desactiva (NO) la función de vibración del Mando.

SONIDO

Cambia la configuración de sonido del juego entre las opciones ESTÉREO, MONO o ENVOLVENTE.

SUBTÍTULOS

Con esta opción podrás activar (SÍ) o desactivar (NO) los SUBTÍTULOS.

IDIOMA

Aquí puedes elegir el IDIOMA en el que quieres jugar.

El idioma seleccionado en el juego y guardado en la Memory Card (tarjeta de memoria) tiene preferencia sobre el idioma de la consola Nintendo GameCube (para obtener más información, consulta el manual de instrucciones de la consola).

Curiosidades: la pantalla de juego

Soles conseguidos

Monedas Azules obtenidas

Monedas recogidas

Hazte con los Soles para poder avanzar a nuevas áreas del juego.

Recoge monedas para recuperar vida. Las Monedas Azules son muy poco comunes.

Pág. 27

Vida de Mario

Cuando Mario recibe algún daño, éste se refleja en el indicador de vida. Si el indicador llega a cero, Mario pierde una vida. Cuando has perdido todas las vidas, la partida se acaba.

Indicador de agua del ACUAC

Aquí podrás comprobar qué accesorio (pág. 20) estás utilizando y cuánta agua te queda en el tanque.

Cambiar de accesorio X

Rellenar el tanque
Pulsa R mientras estás en el agua.

NOTA

Para recuperar vida..., recoge monedas u otros objetos.

Ventana de consejos

De vez en cuando, el ACUAC te dará algunos consejos muy útiles. ¡No dejes de leerlos!

Pantalla de pausa y guardado de la partida

Pulsa START/PAUSE mientras juegas para pausar la partida.

CONTINUAR

Volver a la partida.

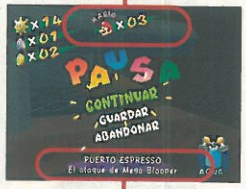
GUARDAR

Guarda los avances que hayas hecho hasta entonces.

ABANDONAR

Sal del episodio en el que estás jugando y vuelve a Ciudad Delfino.

Vidas de Mario



Título del episodio en el que estás jugando

NOTA

No toques la Memory Card (tarjeta de memoria) ni pulses el Botón POWER ni reinicies la consola mientras estás jugando. Si lo haces, podrías borrar los datos guardados o bien causar daños a la Memory Card (tarjeta de memoria) o incluso a la consola.

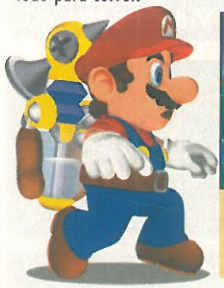
Desplazamientos: cómo moverse

Pasito a pasito

Caminar, correr

Inclina el stick en la dirección en la que te quieres dirigir.

Inclina ligeramente el stick para caminar; inclínalo del todo para correr.



Si caminas por un lugar estrecho, ¡vigila bien dónde pones el pie!

Paso lateral L + stick

Dentro del agua

Nadar

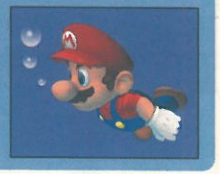
Inclina el stick en la dirección en la que quieres nadar.

Pulsa A varias veces para nadar más rápido.

Bucear B

Pulsa A varias veces para volver a la superficie.

No olvides que tienes que subir a coger aire de vez en cuando. ¡No esperes a que el indicador de vida se agote!



NOTA Controles de la cámara

A veces basta con cambiar la posición de la cámara para que avanzar en la partida sea más fácil y rápido, así que sé valiente: experimenta con los diferentes modos y juega a Super Mario Sunshine desde todas las perspectivas imaginables.

Usa el stick para mirar a tu alrededor.

Pulsa Y para permanecer inmóvil en un lugar y mira alrededor con el stick. ¡Si miras bien, puedes encontrarte con alguna sorpresa! Vuelve a pulsar Y para volver a la vista normal.

Cámara de Mario Y

L Centrar la cámara detrás de Mario

Rotar la cámara alrededor de Mario

Acercar o alejar la cámara

Si algún edificio obstruye la visión de la cámara, la pantalla ofrecerá este aspecto.

Acciones del Botón A

Saltar A

NOTA

Puedes derrotar a algunos enemigos saltando sobre ellos.

Triple Salto

Salta mientras corres, vuelve a saltar cuando toques el suelo y repítelo una tercera vez para dar un gran salto con voltereta incluida que te permitirá avanzar mucho terreno.

Salto Giro + A

Gira el formando un círculo y pulsa A para dar un salto que te llevará girando a las alturas.

Salto Bomba A + L

Pulsa L mientras estás en el aire para caer con todo tu peso sobre enemigos o cajas y provocar daños considerables.

NOTA

Si te caes de algún lugar situado a gran altura, prueba a dar un Salto Bomba justo antes de tocar el suelo.

Voltereta Lateral + + A

Este salto es muy práctico cuando quieres alcanzar lugares a los que no puedes llegar con un salto normal, así como para evitar a enemigos de gran tamaño.

En este caso, da la espalda a la pared e inclina el a la izquierda.

Inclina inmediatamente el a la derecha y pulsa A.

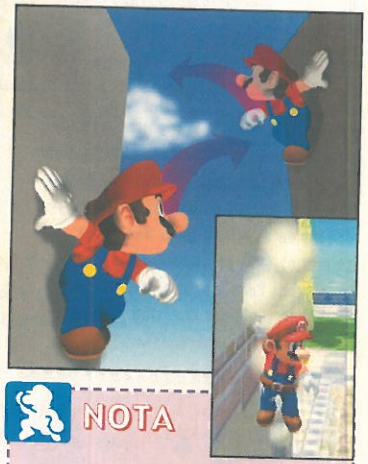
¡Lo lograste!

Salto Escalada

Mira hacia una pared y salta.

A → A → A...

Salta hacia una pared y vuelve a saltar tan pronto como Mario entre en contacto con ella. Si estás entre dos paredes o muros, da varios saltos de esta manera para subir cada vez más alto.



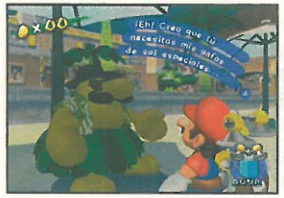
NOTA

¡No te rindas! ¡Pulsa A cuando te resbales por una pared, a ver qué pasa!

Acciones del Botón B

Hablar B

Para hablar con algún personaje, sitúate cerca de él, espera a que el icono B aparezca sobre la cabeza de éste y pulsa B para empezar a hablar. Pulsa A para mostrar el texto más rápidamente.



Recoger

Recoge objetos pulsando B.

Lanzar

Apunta con el y lanza pulsando B.

Pulsa B cuando te encuentres cerca de un objeto que quieras llevar contigo, como una fruta o un barril, y pulsa B para recogerlo. Cargar objetos mientras te mueves no es difícil: ¡sólo tienes que inclinar el en una dirección y ponerte en marcha! Para lanzar el objeto, inclina el en cualquier dirección y pulsa B.

NOTA Algunas acciones varían ligeramente según el área en la que estés...

Agarrar Atrapa algo pulsando B e inclina el para tirar.

Abrir puertas B

Carga Cuerpo

A + B

Pulsa B mientras saltas para dar un cabezazo aéreo a tus enemigos.

Deslizarse + B

Pulsa B mientras corres para deslizarte sobre la barriga. Si el terreno está cubierto de algún líquido, controla la dirección en la que te deslizas con el .

NOTA

¡Deslízate por todas partes!

Con esta técnica, puedes deslizarte incluso en lugares en los que no hay pendiente.

Pulsa R ligeramente e inclina el para echar agua por delante de Mario mientras está corriendo.

ACUAC Pág. 20

¡Pulsa inmediatamente B para deslizarte por la superficie que has mojado! Controla la dirección en la que te deslizas con el .

Voltereta Frontal

→ B → A

Pulsa A mientras te deslizas para dar una voltereta hacia adelante. De esta manera podrás cubrir terreno rápidamente.

R

ACUAC

Los accesorios multiuso del ACUAC

El equipo básico del ACUAC consta de dos accesorios estándar: el Lanzachorros y el Planeador (pág. 22). Las habilidades del ACUAC varían según el accesorio con el que esté equipado en ese momento.

Cambiar de accesorio

Sustituye un accesorio por otro pulsando X.

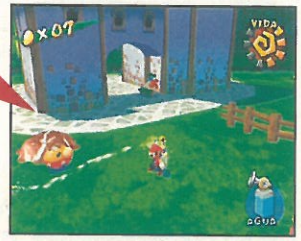
Lanzachorros

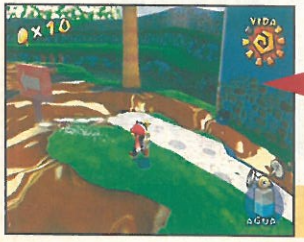
Este accesorio está disponible desde el principio.

Usa el Lanzachorros para limpiar las pintadas y mojar a tus enemigos. Y si mojas otras cosas, ¿qué podría pasar? ¡Prueba a ver!

Lanzar Agua

Mantén pulsado R para lanzar un buen chorro de agua durante unos instantes.
Usa el stick para dirigir el chorro en una dirección.





Lanzar Agua en Movimiento

Pulsa R ligeramente para lanzar agua e inclina el stick para correr.

Resulta de lo más útil cuando tienes que limpiar grandes zonas contaminadas.

Cuando mojar es difícil...

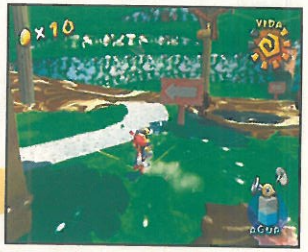
Selecciona la cámara de Mario para permanecer inmóvil en un lugar y poder limpiar los lugares que son difíciles de alcanzar.

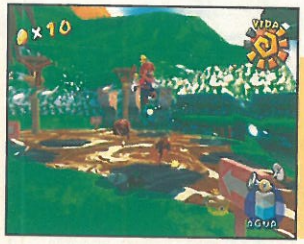
Lanzar Agua con Cámara de Mario

Pulsa Y + R.

Lanzar Agua en Círculo

Empapa toda una zona con este movimiento.





¡Salta y lanza agua al mismo tiempo!

Pulsa R cuando saltes para lanzar agua o bien pulsa A mientras estás lanzando agua para saltar. ¡Prueba a lanzar agua cuando des un Salto Giro y observa cómo sale disparada en todas las direcciones!

Voltereta Mortal

Pulsa A mientras lanzas agua para dar una voltereta hacia atrás.

NOTA

Inclinar el accesorio hacia arriba y hacia abajo

Lanzar Agua con Paso Lateral

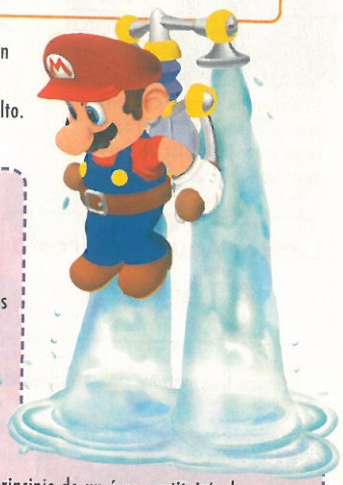
Usa L + mientras mantienes pulsado R.

Planeador

Este accesorio está disponible desde el principio.

¡Planea! Mantén pulsado R y controla la dirección con el .

Mantén pulsado R para planear por un corto espacio de tiempo. Planea cuando estés en el aire para flotar todavía más alto.

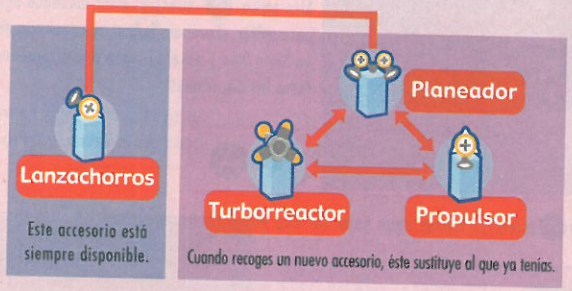


NOTA

Dos accesorios en uno...

A lo largo y ancho de la isla encontrarás cajas de accesorios, cada una de las cuales contiene uno. No podrás abrir todas las cajas en cualquier momento del juego; busca aquellas que no son transparentes.

El accesorio que saques de una caja al principio de un área sustituirá al Planeador, nunca al Lanzachorros.



- Para recuperar el Planeador, busca en la zona donde estás una caja que contenga este accesorio.
- Cuando vuelvas a Ciudad Delfino, el ACUAC volverá a tener los accesorios básicos: el Lanzachorros y el Planeador.

Propulsor

¡Despega! Mantén pulsado R.

Puedes usar el Propulsor desde el mismo momento que lo saques de la caja. Mantén pulsado R para cargarlo y sal lanzado hacia arriba en medio de una explosión de vapor de agua.

Turborreactor

¡Corre! Mantén pulsado R.

Sólo tienes que sacar el Turborreactor de la caja para poder usarlo. Mantén pulsado R para cargarlo y sal disparado a toda velocidad. También funciona dentro del agua. Pulsa A mientras corres para llegar de un salto a los sitios más altos.

NOTA

¡Llénalo! Pulsa R mientras estás dentro del agua.

El ACUAC sólo funciona cuando contiene agua. Comprueba de vez en cuando el nivel de agua del tanque en el icono que aparecerá en la parte inferior derecha de la pantalla. Llena el ACUAC antes de que se vacíe del todo.

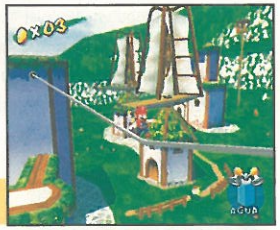
Cuerdas y telas metálicas

Movimientos especiales

Saltar y colgarse Pulsa A cuando estés cerca de una cuerda o de algún borde.

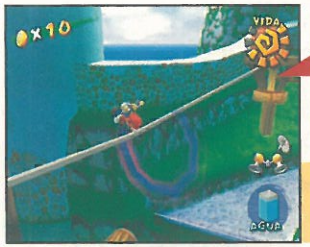
Subirse o A

Soltarse B



¡Camina por las cuerdas con cuidado!

Colgarse Pulsa B.



Súper Salto Vuelta

Pulsa R mientras estés colgando de una cuerda para girar. Pulsa A para soltarte. ¡Prueba este movimiento con diferentes accesorios!

¡Da un Súper Salto Vuelta para coger impulso y pulsa A para salir volando muy, muy lejos!

Agarrarse Pulsa A para agarrarte a un árbol o a una tela metálica.

Trepar

Girar Puertas Pulsa B cuando estés sobre una puerta.

¡Yoshi!

Encontrarás a los Yoshis dentro de los huevos de Yoshi. Para que el huevo se rompa, sólo tienes que traerle la fruta que pide.

¡Cabalga!
Pulsa A cuando estés cerca de un Yoshi para saltar sobre su lomo.

Cómo controlar a Yoshi

Aporrear Suelo A + L

Escupir Zumo R

Desmontar X

Saltar A

Moverse

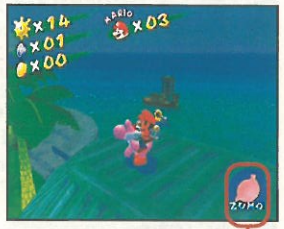
Tragar enemigo / fruta B

Una vez que Yoshi ha comido fruta, puede escupir zumo. Pág. 26

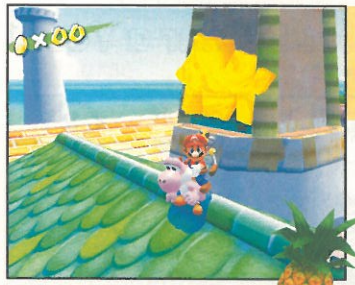
NOTA Los Yoshis de Isla Delfino deben permanecer alejados del agua.

¡Come fruta, escupe zumo!

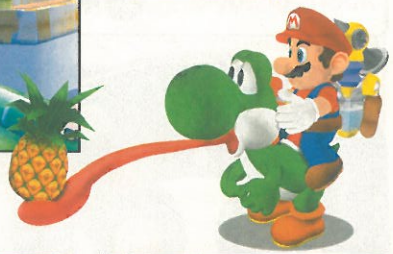
El estómago de Yoshi que aparece en la parte inferior derecha de la pantalla se llena cuando Yoshi se come una fruta. Pulsa R para escupir zumo. Usa el para controlar la dirección del chorro de zumo. El efecto que obtenga el zumo dependerá del tipo de fruta que haya comido Yoshi. Prueba a comer diferentes tipos de fruta y comprueba los poderes especiales de cada una de ellas. Si a Yoshi le entra hambre, se irá a casa.



Estómago de Yoshi



¿Se podrá usar el zumo para algo más que para atacar a los enemigos?...



Fruta

¡A los Yoshis les encanta la fruta! Además de usarla para alimentar a su prehistórico amigo, Mario puede darle patadas y lanzarla. ¡Esto puede resultar de lo más útil en alguna que otra situación, así que practica!

Souvenirs: los objetos

Soles

Los Soles encarnan el poder del astro rey y proporcionan la energía que necesita Isla Delfino para mantener su estilo de vida. Necesitarás encontrarlos para poder llegar a otras áreas del juego.

Monedas

Las monedas están repartidas por toda la isla. Recógelas para restaurar el indicador de vida de Mario. ¿Qué pasará si logras recoger 100 monedas...?

Monedas Azules

Recoge una Moneda Azul para ganar dos puntos de vida. Se trata de monedas muy poco comunes, por lo que podrían interesar a cierto comerciante...

Monedas Rojas

Puedes recoger al menos 8 Monedas Rojas en todas las áreas. Cada una de ellas restaura dos puntos de vida. ¡Hazte con las 8 sin perder ninguna vida y conseguirás un Sol!

Botellas y garrafas de agua

Con estas botellas podrás llenar el tanque del ACUAC. Las botellas llenan el tanque hasta la mitad y las garrafas lo llenan completamente.

Champiñones

Hazte con uno de estos champiñones mágicos para recuperar una vida. También llenan el indicador de vida de Mario y el tanque del ACUAC.

Rutas: recorriendo la isla

Del Aeropuerto a Ciudad Delfino

Recoge el ACUAC en el Aeropuerto y limpia el desastre que hay allí para conseguir el primer Sol. Después dirígete a Ciudad Delfino. Pon en práctica todos los trucos de los que te hemos hablado y, con la inestimable ayuda del ACUAC, vuelve a poner las cosas en su sitio.

CIUDAD DELFINO

NOTA Todas las partidas guardadas empiezan en Ciudad Delfino.

Recupera Soles para acceder a otras áreas

Resuelve los problemas que te encontrarás en cada área y hazte con los Soles de cada una de ellas para seguir avanzando en el juego.

Cada área consta de varios episodios. ¡Complétalos todos!

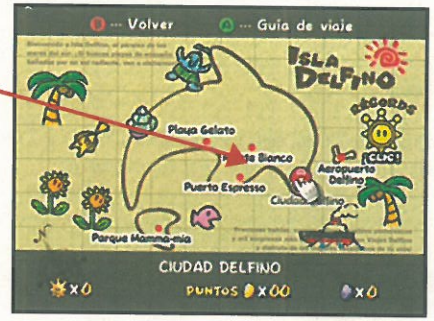
Cómo ver el mapa y la guía de viaje

Pulsa Z para acceder al mapa y a la guía mientras juegas.

Consulta el mapa en pantalla con Z.

Usa el stick para mover el guante. Cuando señale a una zona en concreto, el número de Soles y monedas que hayas recogido allí se mostrará en la parte inferior de la pantalla. Pulsa A para leer la página de la guía de viaje correspondiente a ese lugar. Selecciona RÉCORDS para ver el número total de Soles recuperados hasta entonces, así como otra información relacionada con la puntuación.

Cursor



Pulsa Z o B para volver a la pantalla del juego.

Dudas del viajero aventurero

P ¿Cómo accedo a nuevas áreas?

R Isla Delfino está plagada de problemas. Si averiguas cuál es la causa de cada uno de ellos y los solucionas, desbloquearás la siguiente área. Habla con los isleños porque pueden darte información vital. Cuando estés en Ciudad Delfino, no olvides leer las alertas del S.U.N., el Servicio Urgente de Noticias, que se muestran en la parte inferior de la pantalla. Gracias a este boletín estarás al tanto de los últimos acontecimientos ocurridos en la isla.

> **NOTA**
>
> Se rumorea que las pintadas que representan una *M* multicolor son claves en esta aventura. ¿Has visto alguna ya?

P No sé cómo derrotar a los enemigos.

R La técnica más básica es saltar sobre las cabezas de éstos. Mario puede derrotar o atontar a muchos enemigos mojándolos con agua. A veces también funciona arrojar cosas contra ellos. Para derrotar a los enemigos finales y otros enemigos especiales, tendrás que usar un método diferente cada vez, así que prueba a combinar los distintos movimientos para descubrir el punto débil del malo de turno.

P ¡Tengo problemas para conseguir los Soles!

R A continuación te indicamos algunos métodos para conseguir Soles:

- supera los obstáculos para alcanzar la meta donde te espera el Sol;
- si un enemigo posee un Sol, derrótalo y quítaselo;
- cumple ciertas condiciones para conseguir que alguien te dé un Sol;
- recoge 8 Monedas Rojas con una sola vida; o bien
- encuentra objetos ocultos en lugares secretos.

Cada área de la isla, excepto Ciudad Delfino, contiene numerosos episodios. Acaba cada uno de ellos para recuperar un Sol cada vez. Algunos episodios son más difíciles que otros, así que a veces puede ser buena idea intentar completar otro episodio más sencillo en vez de atascarte en el mismo. Así ganas experiencia y podrás volver luego a los episodios más difíciles con más ganas.

> **NOTA**
>
> Los títulos de cada episodio se muestran en pantalla cuando entras en el área o cuando vas a la **pantalla de pausa**. A menudo contienen pistas sobre el lugar donde puedes encontrar el Sol o sobre cómo recuperarlo.

P ¡Quiero limpiar a Mario! ¡Está lleno de lodo!

R Con el ACUAC puedes deshacerte de la contaminación, ¿no? Pues bien, el poder del agua también funciona con Mario. Sólo tienes que mojarlo para limpiarlo. También basta con hacerle girar a gran velocidad, como si fuera una lavadora viviente.

P A veces, el brillo del sol me molesta...

R A medida que Mario recupere los Soles desaparecidos, el sol volverá poco a poco a alumbrar con fuerza en Isla Delfino. Si tienes ojos sensibles, busca al vendedor de gafas de sol en Ciudad Delfino. Te dará unas gafas gratis para que puedas descansar los ojos. Si te cansas de llevarlas y quieres volver a ver la isla bajo la intensa claridad que la caracteriza, vuelve a hablar con él.

P ¿Qué son estas tapas redondas que veo de vez en cuando?

R Son tapas de alcantarilla. Da un Salto Bomba sobre una de ellas para abrirla y recorrer el mundo del subsuelo. Los túneles subterráneos conectan diversos puntos y pueden servir de atajo. ¡Muy práctico!

Cuando entres en una alcantarilla, la pantalla tendrá este aspecto. Colócate debajo de otra alcantarilla y pulsa (A) para saltar y volver a la superficie.

NOTAS

[0902/ESP/GCN]

GARANTÍA DE 24 MESES

Durante un plazo de 24 meses a partir de la fecha de la primera compra por un consumidor en el Espacio Económico Europeo, Nintendo España, S.A. garantiza al comprador que en el momento de la compra este producto carece de defectos de material o fabricación y además Nintendo España, S.A. reparará de forma totalmente gratuita los vicios o defectos originarios, y los daños y perjuicios por ellos ocasionados. En el supuesto que la reparación no sea satisfactoria, Nintendo España, S.A. sustituirá el producto por otro de idénticas características y, si ello no fuera posible, devolverá el precio pagado al comprador.

- Esta garantía no será aplicable si el defecto ha sido causado por el comprador y/o por cualquier tercero debido a negligencia, uso indebido, modificación, reparación inapropiada, uso del producto no conforme con las instrucciones del manual de Nintendo o como consecuencia de un daño accidental.
- Esta garantía se otorga adicionalmente a los derechos que legalmente puedan corresponder al comprador de bienes de consumo. Esta garantía de Nintendo no afecta a estos derechos reconocidos por ley.

En caso de defecto cubierto por esta garantía, le rogamos contacte a:

Nintendo España, S.A. – S.A.T.
Lanzarote, 11 – Nave 7
28700 SAN SEBASTIÁN DE LOS REYES (Madrid)
Teléfono: 902 11 70 45

Al enviar el producto a Nintendo España, S.A. le rogamos usar, siempre que sea posible, el embalaje original, añadir una descripción del defecto y adjuntar una copia de su prueba de compra que acredite la fecha de la misma.

Si el plazo de 24 meses de garantía ya ha expirado o si el defecto no está cubierto por esta garantía, Nintendo España, S.A. todavía podría estar dispuesta a reparar o sustituir el producto. Para mayor información sobre este servicio y su coste, le rogamos contacte con:

Nintendo España, S.A.
Teléfono: 902 11 70 45

[0702/ESP/GCN]

WWW.NINTENDO.ES

Si necesitas algún tipo de ayuda para este producto, te recordamos que está a tu disposición un servicio en internet que te permite acceder a guías completas, trucos y todo tipo de información.

Si lo deseas, entra en nuestra página web:

www.nintendo.es

y rellena un pequeño formulario para convertirte automáticamente en un miembro privilegiado de la comunidad Nintendo.

Si necesitas cualquier otro tipo de información, puedes llamar al Servicio de Atención al Consumidor:

902 11 70 45

SERVICIO AUTOMÁTICO DE INFORMACIÓN DE JUEGOS

Además de los servicios web gratuitos, existe un servicio telefónico especial de pago, exclusivo para mayores de 18 años, donde te ayudaremos a acabar tus juegos. Éste es un servicio ininterrumpido durante 24 horas al día, los 7 días de la semana.

El teléfono para acceder a este servicio es:

906 090 090

El coste de este servicio es de 0,33 euros por minuto en horario normal* y de 0,26 euros por minuto en horario reducido**, impuestos incluidos.

Estas tarifas podrán ser modificadas en virtud de la normativa aplicable en cada momento a este tipo de servicio por los operadores.

* Tarifa normal: todos los días laborables (excepto sábados) de 8.00 a 20.00 horas.

** Tarifa reducida: durante los sábados, domingos y días festivos de ámbito nacional y los restantes días laborables de 20.00 a 8.00 horas del día siguiente.